International Journal for Scientific Research (IJSR)

المجلة الدولية للبحوث العلمية

Vol. (3), No. (5) May 2024 الإصدار (3)، العدد (5)

التدفق النفسي وعلاقته بالعنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية

بشرى بنت خضر الزهراني

باحثة ماجستير في علم النفس التربوي، كلية التربية، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية

bushra19zz@gmail.com

هديل بنت عبد الله أكرم

أستاذ القياس والتقويم المساعد، كلية التربية، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية

صباح قاسم الرفاعي

أستاذ التوجيه والإرشاد النفسي، كلية التربية، جامعة جدة، المملكة العربية السعودية

المستخلص

تهدف الدراسة إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين التدفق النفسي والعنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية على عينة من المراهقين بلغ عددها (450) ذكور وإناث، والبحث عن الفروق في مستوى التدفق النفسي والعنف الإلكتروني تبعاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب) ، ومتغير العمر من عمر (12سنة-21سنة)، واتبعت الباحثة المنهج الوصفي بأسلوبيه الارتباطي والمقارن، المنهج الارتباطي للإجابة على السؤال الرئيسي للدراسة، والسببي المقارن للإجابة على الأسئلة الفرعية، وتم الاعتماد على مقياسي التدفق النفسي والعنف الإلكتروني من إعداد الباحثة وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية: عدم وجود علاقة بين مقياس التدفق النفسي ومقياس العنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية، وأظهرت النتائج أيضاً عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين نحو التدفق النفسي وفقاً لمتغيري العمر والحالة الأسرية، وأيضاً عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين نحو العنف الإلكتروني وفقاً لمتغيري العمر والحالة الأسرية.

الكلمات المفتاحية: التدفق النفسي، العنف الإلكتروني، المراهقين، الألعاب الإلكترونية.

International Journal for Scientific Research (IJSR)

المجلة الدولية للبحوث العلمية

Vol. (3), No. (5) May 2024 الإصدار (3)، العدد (5)

Psychological Flow and its Relationship to Electronic Violence Among Adolescents Using Electronic Games in the Kingdom of Saudi Arabia

Bushra Bint Khader Alzahrani
Master Researcher in Educational Psychology, College of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
bushra19zz@gmail.com

Hadeel Bint Abdullah Akram
Assistant Professor of Measurement and Evaluation, College of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia

Sabah Qasim Al-Rifai
Professor of Guidance and Psychological Counseling, College of Education, University of Jeddah, Saudi Arabia

Abstract

The study aimed to investigate the relationship between psychological flow and electronic violence among adolescent gamers in Saudi Arabia. The research was conducted on a sample of 450 male and female teenagers, to investigate the differences in the levels of psychological flow and electronic violence based on the following variables, family status (living with both parents, living with one parent, living with relatives), and age (12-21 years old). Descriptive cross sectional study was conducted using a self-structured questionnaire consisted from 27 questions about psychological flow and 8 questions about electronic violence, answered on a Likert scale ranging from strongly disagree to strongly agree. results: There was no significant relationship between the psychological flow scale and the electronic violence scale among adolescent gamers in Saudi Arabia. Additionally, the results showed no statistically significant differences in the mean scores of adolescent gamers' psychological flow based on age and family status, as well as no statistically significant differences in the mean scores of adolescent gamers' electronic violence based on age and family status.

Keywords: Psychological Flow, Electronic Violence, Adolescents, Electronic Games.

المقدمة

يتمثل التدفق النفسي أو التجربة المثلى في تلك اللحظات التي ينتاب الفرد فيها شعور بتوقف الزمن، وإحساس داخلي بالبهجة، وازدياد قدرته على التركيز والمهارة في الأداء، ويتحول الصعب إلى يسير، ويغيب عنه الاهتمام بالكيفية التي يؤدي بها العمل أو التفكير في النجاح والفشل لأن مشاعر السرور بالعمل نفسه هي فقط التي تحركه وتحفزه (البهاص،2010)، وقد بدأ العالم ميهاي (Mihalyi) البحث في سلوك التدفق النفسي حين لاحظ الأفراد أثناء ممارستهم لأعمالهم التي يمثل النشاط فيها هدفاً بحد ذاته ، حيث يشعر القائم بتلك الأنشطة بالمتعة والسرور(صديق،2009).

وتحدث تجربة التدفق النفسي عندما ينخرط الفرد في أداء مهمة أو نشاط محدد، في هذه اللحظات يشعر الفرد أن لا شيء أكثر أهمية من أداء هذه التجربة؛ لأنها تولد مجموعة من الأحاسيس والمشاعر المرتبطة بمستويات عالية من التركيز يكون الفرد فيها أكثر يقظة (Ilies et al., 2017) وسيطرة على أفكاره ومشاعره وهذا ما يولّد إحساساً بالرضا والسعادة، فالتدفق النفسي بمثابة قوى كامنة تدفع الفرد للنجاح والاستمرار في الأداء (القحطاني،2021).

لذا يمكن أن يحقق أي نشاط ممتع يقوم به الفرد حالة التدفق النفسي، إذا شكل تحدياً يتناسب مع مستوى مهاراته، وبالتالي الاندماج التام وشدة التركيز والوصول إلى درجة الاستغراق الشديد في النشاط وعدم الإحساس بمرور الوقت (الصوافي،2019) ومن هذه الأنشطة التي تجمع كل هذه الأمور من التحدي وشدة التركيز والانغماس الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها وخاصة لدى المراهقين

فالألعاب الإلكترونية يتم تطويرها لتوجيه المستخدمين لاختيار الألعاب الترفيهية التي تحفز التحدي من خلال الواقع الافتراضي للعبة والذي يشعر فيه المستخدم بحرية التصرف وإمكانية تكوين العلاقات الاجتماعية؛ لذا أحد أهم الأسباب التي أدت إلى تزايد الإقبال على الألعاب الإلكترونية هو أنها تحتوي على الأنشطة التفاعلية والتحديات المشتركة كالألعاب الاستراتيجية وألعاب المحاكاة.

(Terras & Boyle, 2019)

وقد نما الدور الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية في حياة المراهقين بالتحديد، وتنوعت بين أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية (DeRosier & Thomas, 2018) وقد أكد كلاً من Houssier (2013) Vlachopoulou and على أن المراهقين هم الفئة الأكثر إقبالاً على الإنترنت وبالتحديد الألعاب

الإلكترونية وقد عزز من ذلك البعد الافتراضي الموجود بها والذي يعطيه مساحة كافية للتعرف على ذاته والآخرين بعيداً عن كل الضغوط التي قد يتعرض لها في واقعه.

وللألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف رواجاً لدى المراهقين مما يزيد من السلوكيات العنيفة أثناء ممارسة المراهق لها، وقد يزيد معدل اللعب بها يومياً من (15-20 دقيقة)، (Suziedelyte 2021)، وهذه السلوكيات تمثل العديد من المواقف السلبية التي تكون ضد مصالح المجتمع والتي تتسم بالعداء نحو الأفراد (طوالبة، 2013). وهذا في سائر أنواع العنف سواءً كان لفظياً أو جسدياً أو حتى إلكترونياً (أحمد وآخرون،2015).

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها

يصل الفرد إلى حالة التدفق النفسي عندما يؤدي الأنشطة التي تشكل تحدياً له، مع السيطرة على مهاراته التي تحرره من البلادة النفسية والسلوكية، لأنه تجربة ذاتية من الاهتمام العالي وبدون أدنى مجهود، ويرتبط الشعور بالتدفق النفسي بالتجربة الشخصية (Mosing et al.,2012)

وقد ركزت الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي الذي مكّن المستخدمين من بناء علاقات مع أشخاص يتشاركون معهم ذات الميول والاهتمامات في اللعب، الأمر الذي كان له دور هام ورئيسي في زيادة شعبيتها، وبناءً على ذلك أصبحت المدة التي يقضي فيها المستخدمين على هذا النوع من الألعاب بمتوسط (6.5) ساعات أسبوعياً بينما في الألعاب الفردية يقضون (4.6) ساعات أسبوعياً والتي يكون اللاعب فيها بمفرده يتدرج في مراحل اللعبة بما يتناسب مع مهاراته أثناء اللعب ، ويعود السبب في ذلك إلى رغبة المستخدمين في الاستفادة من المجتمع الافتراضي في مناقشة اللعبة ومشاركة الأفكار والأهداف دون قيود(Goodman et al., 2017).

وقد نمت صناعة الألعاب الإلكترونية بشكلٍ كبير وملحوظ في السنوات الأخيرة حيث بلغ إجمالي إيرادات هذه الصناعة (175مليار) دولار في عام (2020) وبلغ عدد المستخدمين للألعاب الإلكترونية على الهواتف الذكية (2.6) مليار مستخدم (Palandrani,2021) فهي بالتالي مصدراً للترفيه لعدد كبير من الأفراد ومما ساعد في ذلك هو التنوع الكبير في هذه الألعاب الذي يتناسب مع الميول والاهتمامات المختلف المستخدمين (Halbrook et al., 2019).

وتعد منطقة الشرق الأوسط وأفريقيا منطقة نمو رئيسية لسوق الألعاب الإلكترونية والمملكة العربية السعودية تُمثل السوق الأكبر فيها بحجم سوق يصل إلى (785) مليون ريال، وفي عام (2021) مكّن (21,1) مليون مستخدم في المملكة العربية السعودية سوق الألعاب العالمي على تحقيق إيرادات تزيد عن مليار دولار بما يعادل (41.1٪) مقارنة بعام (2019) (Newzoo,2021).

وقد أدى هذا الانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة إلى العديد من المشكلات، خاصة بين المراهقين والشباب الذين قد يتعرضون لبعض الاضطرابات النفسية والاجتماعية والجسدية نتيجة هذه الألعاب الإلكترونية، خاصة تلك الألعاب التي تتسم بالعنف فهي ألعاب متاحة للجميع، وتعد هذه الألعاب محاكاة لبعض الأنشطة الواقعية مثل الألعاب الحربية أو كرة القدم أو ألعاب الخيال العلمي. (Karaka et al.,2021)

وبالاطلاع على قواعد البيانات العربية والأجنبية وجدت الباحثة أن الدراسات التي أشارت إلى علاقة التدفق النفسي بالعنف الإلكتروني لدى المراهقين من مستخدمي الألعاب الإلكترونية قليلة، وبناء على ما تم عرضه من أدبيات حول دخول المراهق في حالة التدفق النفسي أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية والتي تعد حالة إيجابية تضفي المتعة والسرور أثناء اللعب، وفي الوقت ذاته لا تخلو هذه الألعاب من وجود ظاهرة العنف الإلكتروني والتي بدورها ظاهرة سلبية لها العديد من الأضرار النفسية والاجتماعية على المراهق أتى عنوان الدراسة الحالية لتسلط الضوء على التدفق النفسي وعلاقته بالعنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية، وتتحد مشكلة الدراسة بالسؤال الرئيس التالي:

هل توجد علاقة بين درجات مقياس التدفق النفسي وبين درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية.

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس التدفق النفسي لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير العمر (12-14, 15-17, 18-21).

2- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس التدفق النفسي لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب).

3- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير العمر (12-14, 15-17, 18-21)؟

4- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب).

فروض الدراسة

1- توجد علاقة بين درجات مقياس التدفق النفسي وبين درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية.
2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس التدفق النفسي لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير العمر (12-14, 15-17, 18-21).
3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس التدفق النفسي لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب).
4- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير العمر (12-14, 15-17, 18-21)؟
5- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب).

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة إلى التعرف على:
1- طبيعة العلاقة بين درجات مقياس التدفق النفسي وبين درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية.
2 الفروق بين متوسطات درجات مقياس التدفق النفسي لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير العمر (12-14, 15-17, 18-21).
3- الفروق بين متوسطات درجات مقياس التدفق النفسي لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب).

4- الفروق بين متوسطات درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير العمر (-12 14, 15-17, 18-21)؟

5- الفروق بين متوسطات درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب).

أهمية الدراسة

تتمثل أهمية الدراسة الحالية في المحورين التاليين:

الأهمية النظرية

- تحديد أسباب انغماس المراهقين في الألعاب الإلكترونية.
- تفيد في التعرف على طبيعة التدفق النفسي وجوانبه المختلفة لدى المراهقين.
- تحديد ماهية العنف الإلكتروني في المجتمع الافتراضي للألعاب الإلكترونية وأثره على المراهقين.
- تقدم تصوراً للباحثين والتربويين عن واقع المراهقين أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية في ظل تزايد الإقبال على هذا النوع من الألعاب.

الأهمية التطبيقية

- تُمكن الدراسة الحالية من استحداث برامج إرشادية في الاستفادة من حالة التدفق النفسي في مجالات مختلفة غير الألعاب الإلكترونية.
- الاستفادة من البيانات النوعية لتحديد جوانب التدفق النفسي لدى المراهقين وتطبيقه في مجالات مختلفة.
- معرفة الأخصائيين والمرشدين ماهية العنف الإلكتروني الذي قد يتعرض له المراهقين من الألعاب الإلكترونية والعمل على إيجاد الحلول المناسبة.
- الاستفادة من الدراسة الحالية في استحداث برامج إرشادية وخطط علاجية للحد من أثر العنف الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية وكيفية مواجهته بالطرق الصحيحة.
- تفيد الباحثين في التعرف أكثر على الفئة المستهدفة وإجراء المزيد من الدراسات لمستخدمي الألعاب الإلكترونية بناءً على نتائج الدراسة الحالية.

حدود الدراسة

الحدود الزمانية: تم إجراء هذه الدراسة في عام 1443-1444هـ /2022-2023م.

الحدود المكانية: تم تطبيق هذه الدراسة في المملكة العربية السعودية.

الحدود البشرية: تم تطبيق هذه الدراسة على مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية.

مصطلحات الدراسة

1- التدفق النفسي (Psychological Flow):

عرّفه Csikszentmihalyi (1990) بأنه التجربة المثلى التي يشعر بها الفرد عندما يصل العقل أو الجسد إلى أقصى حدوده لإنجاز مهام صعبة وجديرة بالاهتمام حيث يجتاح الفرد في هذه الأثناء شعور عميق بالمتعة والبهجة.

كما يعرفه أبو حية (2019) بأنه "خبرة راقية تشعر الفرد بالسعادة والبهجة من خلال الانغماس في أداء النشاط لدرجة نسيان الذات ويصل من خلالها إلى أعلى درجة لتوظيف الطاقة لدية ويصاحبها حالة رضا وسعادة وتأجيل الرغبات والاحتياجات الشخصية الأخرى."

تعرف الباحثة التدفق النفسي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين إجرائياً: يقاس بالدرجة التي يحصل عليها المراهق في مقياس التدفق النفسي المستخدم في هذه الدراسة.

2- العنف الإلكتروني (Electronic Violence):

يعرف بأنه " أحد أنواع العنف الذي يأتي من خلال استخدام التكنولوجيا لإلكترونية عبر الإنترنت، وتشمل الأجهزة الإلكترونية والمعدات مثل الهواتف المحمولة وأجهزة الحاسوب وكذلك مواقع التواصل الاجتماعي والرسائل النصية." (خلف،2019)

وتعرف الباحثة العنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين إجرائياً: يقاس بالدرجة التي يحصل عليها المراهق في مقياس العنف الإلكتروني المستخدم في هذه الدراسة.

3- الألعاب الإلكترونية (Electronic Games):

تعرف بأنها "نظام تفاعلي معقد، وغالبا ما يعمل آلياً، حيث يمكن للمستخدمين تخزين ومعالجة المعلومات، والمشاركة في صراع اصطناعي بواسطة قواعد النظام، مما يؤدي إلى نتيجة قابلة للقياس"(العتيبي،2020).

وتعرف الباحثة الألعاب الإلكترونية بأنها ترفيه رقمي يتضمن بُعدًا تفاعليًا يحتوي عدد كبير من المستخدمين بمعرفات وهمية أو حقيقية.

4- المراهقة (Adolescents)

يعرفها الدوسري (2020) بأنها "المرحلة التي يعبرها الطفل كي ينتقل من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد، فهي تبدأ بحدوث البلوغ وتنتهي بالوصول إلى سن الرشد"

الإطار النظري والدراسات السابقة

المحور الأول: التدفق النفسي

يعد التدفق النفسي من أهم متغيرات علم النفس الإيجابي لأنه يمثل جوهر الذكاء العاطفي وله دور كبير في وصول الفرد للسعادة (البخيتان،2020)، فهو حالة من تدفق العواطف الإيجابية التي تملأ الفرد بالطاقة والحيوية الأمر الذي ينسيه ذاته مستغرقاً فيما يود إنجازه، من خلالها يصل الفرد إلى التجربة المثلى وهي أعلى تجليات الصحة النفسية لما يصاحبها من ابتهاج ونشوة وصفاء ذهني يدفع الفرد للمثابرة والمداومة للوصول إلى الإبداع والإتقان دون النظر إلى التعزيز أو المقابل لأنها حالة مطلوبة لذاتها (أبو حلاوة،2013).

أشار Csikszentimhaly (1990) إلى أن تجربة الأفراد لحالة التدفق النفسي، في الأنشطة المختلفة يتم وصفها بطرق متشابهة تشترك فيها عدة أبعاد تُكوِّن التجربة المثلى بغض النظر عن الثقافة، أو الطبقة الاجتماعية، أو العمر، أو الجنس وهي كالتالي:

أ- توازن المهارة مع التحدي

التوازن بين النشاط ومهارات الفرد، عندما يتطابق كلاً من مستوى النشاط ومستوى المهارة يدخل الفرد في حالة التدفق النفسي وتحقيق التجربة الأمثل للأداء ففي هذه اللحظة الفرد لا يستمتع بالأداء وحسب بل يقوم به بأفضل طريقة ممكنة

. (Tse et al., 2019)

ب- وضوح الأهداف والتغذية الراجعة

تحديد الهدف ووجود تغذية راجعة فورية يعني وضوح الرؤية والحد من التشتت ليتمكن الفرد من تحديد خطوته التالية وتطوير أساليبه المتبعة للاندماج في النشاط والتركيز عليه، الأمر الذي يحقق حالة التدفق النفسي ويساهم في جودة الإنجاز.(Zollars ,2018)

ج- الاندماج الكامل وفقدان الوعي الذاتي

في هذه الأثناء يكون النشاط أهم أمر لدى الفرد فلا يهمه ما يحدث من حوله أو الكيفية التي يؤدي بها أو الطريقة التي يراه بها المحيطين؛ بسبب غياب الوعي الذاتي الذي جعله ينفصل عن العالم الخارجي، فيتلاشى أي أمر لا علاقة له بالنشاط، وبذلك يتمكن من القيام به بكل تلقائية. (المطيري،2020).

د- التركيز في الأداء والإحساس بالتحكم

تركيز الفرد على النشاط بطريقة تنسيه الأفكار والمخاوف وتخرجه من الحالة الذهنية العادية التي تُشكل جوانب حياته اليومية وتستبعد المشتتات، فيتوقف عن التفكير بما حدث قبل النشاط أو ما سيحدث بعده، وبالتالي يسمح فقط لمجموعة مختارة من المعلومات التي يتم إدراكها تُشكل في تلك اللحظة إحساساً بالسيطرة على متطلبات النشاط في عالم خاص بالفرد. (Csikszentimhaly,1990)

هـ- تحوّل الوقت

هو افتقاد الوقت لمساره الطبيعي المعتاد فلا يتم قياسه بتقدم الدقائق والساعات لأن لكل نشاط وتيرته الخاصة، وتسلسل الأحداث الذي يختلف فيه الوقت من حال إلى آخر في فترات زمنية غير متساوية، تتناسب مع إيقاع النشاط فيكون الوقت أما أسرع أو أبطأ مما هو عليه. (Csikszentimhaly,1990).

و- الخبرة الذاتية الإيجابية

دخول الفرد في حالة التدفق النفسي يكوّن خبرة راقية وعلامتها الفارقة أداء النشاط بكل متعة، والقدرة على تحرر الفرد مما قد ينشأ داخله من شعور باليأس والإحباط والتوتر والقلق، وتوظيف جميع انفعالاته في رفع الدافعية لديه والقدرة على الإنجاز ومواجهة التحديات بما يتناغم مع النشاط الذي يؤديه (العنزي،2019)

دراسات تناولت التدفق النفسي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية

بحثت العديد من الدراسات حول التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية والذي يتمثل في تجربة التدفق النفسي لما توفره من متعة وإحساس بالتحكم والسيطرة كما في دراسة (2014) Alexander & Shilu والتي بحثت في العلاقة بين التدفق النفسي والدافعية والإبداع والسعادة الحياتية لدى عينة مكونة من (1574) من البالغين الصينين من مستخدمي الألعاب الإلكترونية، أشارت نتائجها إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين التدفق النفسي والدافعية والإبداع والسعادة الحياتية لدى البالغين الصينيين من الذكور والإناث، كما أظهرت نتائج الدراسة انخفاض مستوى التدفق النفسي أثناء ممارسة أفراد عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية ، بالإضافة إلى وجود فروق لصالح الذكور في مقياس التدفق النفسي.

يشير Coffey (2009) إلى أن مستخدمي الألعاب الإلكترونية هم الطلبة المحاطين بالتكنلوجيا منذ طفولتهم لذلك ظهر التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ، الذي يجعلها كأدوات تعليمية داخل او خارج الفصل الدراسي وقد أولى الباحثين أهمية في دراسة هذا النوع من الألعاب وأثرها على التدفق النفسي لدى الطلبة كدراسة Yang & Quadir (2018) في تايوان التي بحثت في أثر التدفق النفسي بدافعية التعلم عند لعب الألعاب الإلكترونية التعليمية، وقد أظهرت عدة نتائج مفادها أن تحقق حالة التدفق منبئ لدافعية التعلم، حيث كان الطلاب الذين يتمتعون بمستوى تدفق نفسي مرتفع للألعاب الإلكترونية التعليمية أكثر دافعية للتعلم بستة أضعاف مقارنة بالطلبة الذين انخفض لديهم مستوى التدفق النفسي، كمان أظهرت النتائج وجود فروق في مستوى التدفق النفسي تبعاً لمتغير الجنس لصالح الإناث.

ولضمان التجربة الإيجابية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية انتهج مصممي الألعاب الإلكترونية نهجًا يركز على المستخدم ويظهر ذلك من خلال تمكين المستخدم من الحصول على تجربة واقعية قدر الإمكان وقد ناقشت ذلك دراسة Pallavicini et al., (2019) في إيطاليا من خلال معرفة الفروق بين الألعاب التي يتم لعبها بواقع افتراضي (VR) واللعب من خلال سطح المكتب في مستوى التدفق النفسي والعواطف الإيجابية لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية عند لعبهم لعبة (Smash Hit)، أظهرت النتائج ارتفاع التدفق النفسي و العواطف الإيجابية في الواقع افتراضي على الرغم من عدم وجود فروق في مستوى الأداء لدى المستخدمين.

ولتحسين تجربة المستخدم أيضاً ركزت الألعاب الإلكترونية على توفير العديد من الخيارات ليعبر من خلالها المستخدم عن نفسه ويتمثل ذلك في وجود شخصية افتراضية تكون معرفاً له وتعد عنصراً أساسياً في العديد من الألعاب؛ لذلك بحث كلاً من Soutter & Hitchens(2016) في العلاقة بين التدفق النفسي وتحديد معرّف الشخصية على عينة بلغ عددها (306) من مستخدمي الألعاب الإلكترونية وأكدت نتائجها على وجود علاقة ارتباطية موجبة بين التدفق النفسي وتحديد الشخصية، وكلما تنوعت خيارات المستخدم في تكوين الشخصية ارتفع لديه مستوى التدفق النفسي .

وبما أن التدفق النفسي يتكون من عدة أبعاد، وتوفر نشاط يحتوي جميع أبعاده هذا يعني سهولة الوصول لحالة التدفق النفسي وعند عدم وجود أحدها قد ينخفض مستوى التدفق النفسي أو يصعب الوصول له، فقد بحثت العديد من الدراسات أبعاد التدفق النفسي في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بمستوى التدفق النفسي لدى المستخدمين، ومن هذه الأبعاد التغذية الراجعة وهي أيضاً أحد أهم عناصر الألعاب الإلكترونية ليعرف المستخدم مستواه وما أحرزه من تقدم أثناء اللعب فقد ناقشت دراسة(2022) Zhang et al., في الصين أثر التغذية الراجعة على التدفق النفسي في الألعاب الإلكترونية

التنافسية، وأشارت النتائج إلى أن التغذية الراجعة الإيجابية ترفع من مستوى التدفق النفسي بينما ينخفض مستوى التدفق النفسي عند التغذية الراجعة السلبية -خسارة المستخدم وعدم تقدمه.

ومن أبعاده أيضاً تحول الوقت وفقدان الإحساس به، والذي يعد في الوقت ذات من السمات المميز لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية. فقد بحثت دراسة Rutrecht et al., (2021) في العلاقة بين تحول الوقت والتدفق النفسي على عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ألمانيا وأشارت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية عكسية بين التدفق النفسي وتحول الوقت، فكلما ارتفع التدفق النفسي انخفض الإدراك بالوقت بالإضافة إلى وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين أداء المشاركين والتدفق النفسي فكلما ارتفع التدفق ارتفع أداء المشاركين.

وعلى الصعيد الآخر للألعاب الإلكترونية جانب سلبي أيضاً، فقد ناقشت العديد من الدراسات متغيري "التدفق النفسي "و" إدمان الألعاب الإلكترونية"، ففي الجزائر ناقشت دراسة حمزة (2021) مساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الإلكترونية على عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين والأطفال في الجزائر بلغ عددهم (53) فرد. أشارت النتائج إلى عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتدفق النفسي وعليه فإن تكرار سلوك اللعب هو أحد العوامل التي تساهم في إدمان الألعاب الإلكترونية.

وفي بريطانيا بحثت دراسة Hull et al., (2013) في التدفق النفسي كأحد العوامل المساهمة في إدمان الألعاب الإلكترونية في بريطانيا لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية بلغ عددها (110) وأشارت النتائج إلى أن بعد "تحول الوقت" وهو تغير الشعور بالوقت الذي يكون أثناء اللعب أحد مؤشرات إدمان هذه الألعاب وليست تجربة التدفق النفسي كاملة، أيضاً توصلت الدراسة إلى أن السمة الاجتماعية للألعاب الإلكترونية والمتمثلة في الواقع الافتراضي للعبة هي أحد منبآت إدمان هذه الألعاب.

المحور الثاني: العنف الإلكتروني

أدت التطورات التكنولوجية في العقود الأخيرة إلى زيادة التفاعل مع الأجهزة الإلكترونية، والتي بدورها أدت إلى الكثير من التغيرات في التفاعلات الاجتماعية ومن أهم هذه التغييرات التي طرأت هو تغيير عالم الألعاب الإلكترونية، التي زاحمت الألعاب التقليدية، بسبب انتشارها وسهولة استخدامها وزيادة الساعات التي يقضيها الأفراد في اللعب حتى أصبحت الألعاب الإلكترونية من الأنشطة الشائعة لدى المراهقين فهي تعتبر نشاطًا ممتعًا ومحفزًا (Paulus et al., 2018). لذا تعد الألعاب الإلكترونية اليوم عالم افتراضي متكامل سمته الأساسية تمكين الجانب الاجتماعي حتى تحولت هذه الألعاب إلى منصات تواصل اجتماعي في حد ذاتها (عبدالي،2020)، ووجود هذه المساحة للتعبير نتج عنها العنف الإلكتروني والذي يشبه العنف في منصات التواصل الاجتماعي، ويتمثل في الممارسات السلبية بين مستخدمي

الألعاب الإلكترونية بمجرد الوصول إلى المحادثة الافتراضية، مثل نشر الشائعات والتحريض، وانتحال الشخصية من اجل الحاق الأذى بالآخرين ومضايقتهم أو التقليل والسخرية منهم

(Bećirović & Saračević,2022)

أسباب العنف الإلكتروني

1- التنافسية، عند لعب الألعاب العنيفة، فالمستخدمين الذين يلعبون الألعاب العنيف أكثر عرضة لممارسة العنف على الآخرين من أولئك الذين يمارسون الألعاب غير العنيفة، كألعاب البناء أو ألعاب القصة وجمع النقاط.

2- الإجهاد والتوتر، إذا كان المستخدم يعاني من الإجهاد والضغط في حياته اليومية قد ينتقل ذلك للألعاب الإلكترونية من خلال ممارسة السلوكيات السلبية

3- التميز والعداء، ويعود ذلك لعدد المستخدمين الكبير في الألعاب الإلكترونية وبالتالي اختلاف هوياتهم الثقافية والاجتماعية والعقائدية، مما يسهم من حدة العداء وتصاعد السلوكيات السلبية المتمثلة في العنف الإلكتروني في البيئة الافتراضية.

4- مشاهدة السلوك السلبي والوقت الذي يقضيه المستخدم في الألعاب الإلكترونية، فكلما زادت المدة كثرة مواقف العنف التي يشاهدها مما يجعله ممارساً للعنف مستقبلاً (Huang et al., 2019)

ويُصنف السلوك في الألعاب الإلكترونية بأنه عنف إلكتروني عندما تتوفر ثلاث نقاط رئيسية كما يراها Foo and Koivisto (2004) وهي:

1- تعمد إلحاق الضرر بلعب المستخدمين الآخرين

2- أن يكون هذا الضرر هو الهدف الرئيسي من اللعب

3- تقليل متعة المستخدمين الآخرين في اللعب من خلال اللعب بطريقة معادية للمجموعة

وعادةً ما يكون هذا المستخدم على علم بآليات اللعبة ويستخدم هذه المعرفة لنشر الشائعات داخل مجموعات اللعب والتحريض لفرض السيطرة على الضحية وتوجيه اتهامات متكررة وغير صحيحة فيما يخص اللعب لأعضاء المجموعة التي معه او التي يلعب ضدها، أو انتحال شخصية مستخدم آخر من أجل تحقيق أقصى استفادة من اسمه وشهرته داخل اللعبة.

دراسات تناولت العنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية

أثبتت العديد من الدراسات أن مستوى التنافس والعنف في اللعبة يؤثر على سلوك المستخدمين مع بعضهم البعض، ففي النمسا أجرى الباحث Greitemeyer (2018) دراسة عن أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على المستخدمين وخلصت نتائجها إلى أن هذه الألعاب تنعكس على سلوكيات المستخدم أثناء

لعبه، ويظهر ذلك من خلال الواقع الافتراضي للعبة فتكون تصرفات المستخدمين مع بعضهم البعض أكثر عنفاً كلما ارتفع مستوى العنف في الألعاب ، و وأشارت النتائج أيضاً إلى أن هذه السلوكيات يمكن أن تنتقل إلى المستخدمين الذين لا يلعبون الألعاب العنيفة عندما يتفاعلون مع مستخدمي هذه الألعاب، بالإضافة إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل متكرر قد ارتبط بزيادة ارتكاب سلوكيات العنف الإلكتروني.

وأظهرت الدراسات إلى أن الذكور أكثر عرضة لممارسة العنف الإلكتروني كما في دراسة (2019) Huang et al., في تايوان على عينة بلغ عددها (902) من مستخدمي الألعاب الإلكترونية شملت الطلاب والطالبات في جميع المراحل الدراسية، وقد أثبتت النتائج أن الطلاب الذكور في المرحلة الثانوية هم الأكثر ارتكاباً وتعرضاً للعنف الإلكتروني ، وأكدت على ذلك أيضاً دراسة Fryling et al., (2015) التي أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية على عينة بلغ عددها (1025) على أن الذكور أكثر عرضة لممارسة العنف الإلكتروني بنسبة (42٪) مقارنة بالإناث (29٪) وأقل احتمالًا للإبلاغ عن تعرضهم للعنف الإلكتروني مقارنة بالإناث و وأشارت النتائج أيضاً إلى أن (35%) مارسوا العنف الإلكتروني و (78%)منهم كانوا ضحايا له.

ومن الجدير بالذكر أن لهذا العنف عواقب نفسية سلبية تتمثل في السلوكيات العدوانية في الحياة الواقعية أكدت على ذلك نتائج دراسة Yang (2012) التي أشارت إلى أن الضحايا الذكور الذين عانوا من حالات العنف الإلكتروني المتكررة في الألعاب الإلكترونية، لديهم احتمالية أكبر نحو السلوك العدواني في حياتهم اليومية، وأشارت لذلك أيضاً نتائج دراسة Fryling et al., (2015) بأن من يمارس سلوكيات العنف الإلكتروني ومن تعرضوا لها يعانون من انخفاض في مستوى التفاعلات الاجتماعية وتدني تقدير الذات بالإضافة إلى ارتفاع في مستوى الإجهاد والقلق والغضب والاكتئاب.

وتأثير العنف الإلكتروني لا ينعكس سلباً على الضحايا فقط، بل يتعدى ذلك ويصل إلى أن مجرد مشاهدة مواقف العنف الإلكتروني في الألعاب الجماعية يزيد من انتشارها بأن يتحول المشاهد لها إلى مرتكب للعنف الإلكتروني كما جاء في دراسة(2013) Leung and Changوالتي أشارت أيضاً إلى وجود علاقة عكسية بين التعرض للعنف الإلكتروني والتكيف النفسي والاجتماعي.

وبما أن لهذه الألعاب تأثير إيجابي أيضاً مثل الشعور بالرضى والدافعية وهي من أهم المشاعر التي تلبيها الألعاب الإلكترونية للمستخدم من خلال عالم افتراضي ممتع وواسع النطاق لذا بحثت دراسة كلاً من (Prasetyaningtyas & Prayogo 2021) عن أثر العنف الإلكتروني على رضى ودافعية مستخدمي الألعاب الإلكترونية وأشارت النتائج إلى أن العنف الإلكتروني لم يكن له أثر على دافعية ورضى

المستخدمين وأدائهم، وتوجد عوامل أخرى تؤثر على الرضى والدافعية كالتغذية الراجعة الإيجابية ومستوى الأداء

النظرية المفسرة لمتغيرات الدراسة (نظرية تقرير الذات Self-determination theory)

تعد نظرية تقرير الذات نظرية كلية للدوافع البشرية والشخصية، وتفترض أن جميع الأفراد يقدمون تقريرًا مستمرًا ومستنيرًا عن أنفسهم من خلال النمو المستمر والتكامل النفسي والسعي الفطري للتطور وتفاعلهم مع الآخرين ومع محيطهم والبحث عن التحديات الجديدة، ويتم ذلك من خلال الدوافع التي تحفزهم على هذا النمو والتطور سواء كانت دوافع نابعة من الفرد ذاته بكامل إرادته، أو دوافع خارجية بسبب المحفزات البيئية (الكيلاني وأبو المعاطي،2017).

وتعد نظرية تقرير الذات من أكثر النظريات شمولاً في تفسير الدوافع الإنسانية ويشير الدافع إلى الطاقة والقوة المطلوبة لتنظيم السلوك، فهي لا تركز فقط على الدوافع الخارجية للسلوك وإنما تشمل أيضاً الاحتياجات النفسية الداخلية التي تلعب دوراً كبيراً في جودة الدافع ومقداره (Sevinçli & Aydoğmuş,2022)

تشير نظرية تقرير الذات على أهمية نوعين رئيسيين من الدوافع أولها الدافع الجوهري وهو المحرك نحو النمو والتطور وله دور هام في تحفيز الأفراد على العمل بفعالية وأقصى أداء ممكن وبأعلى جودة، والنوع الثاني هو الدافع الخارجي والذي يمثل الظروف الخارجية البيئية التي تحفز الفرد للعمل والإنجاز وبالشروط التي تفرضها البيئة سواء كانت مادية أم معنوية. (Ryan and Deci, 2000)

والدوافع الخارجية هي التي تدفع الأفراد لممارسة السلوك من أجل الوصول لنتائج محددة سواء كانت مادية أم معنوية ولهذا النوع من الدوافع أربعة أنماط، تتدرج في استقلاليتها كما ذكرها Ryan and Deci (2000) وهي:

- الدوافع الخارجية غير المستقلة(External Regulation) وهو ممارسة الأفراد لسلوكيات محددة للحصول على ثواب أو لتجنب عقاب فيكون التوجيه والتحفيز خارجي دون أي محفزات ذاتية ويتوقف السلوك بتوقف المحفز الخارجي فلا يتم ضمان استمرارية السلوك أو جودته.

- دوافع التنظيم الخارجي (Interjected Regulation) يمارس الفرد من خلاله السلوك بسبب عوامل بيئية وذاتية في الوقت نفسه وتتمثل في رغبته بالشعور بالقبول وتجنب مشاعر العار.

- دوافع التنظيم المتداخل (Identified Regulation) تكون فيه سلوكيات الفرد أكثر استقلالية، فيقرر مسبقاً العوامل البيئية والذاتية التي تدفعه نحو السلوك المرغوب.

- دوافعا لتنظيم المتكامل (Integrated Regulation) وهو أكثر الدوافع الخارجية استقلالية وأقربها للدافع الداخلي لأن الأفراد حددوا مسبقاً أهمية وقيمة أدوارهم وسلوكياتهم والمحرك له هي العواطف الداخلية مثل تقدير الذات وتفادي الشعور بالذنب أو القلق.

وما يحدد نوع الدافع جوهري أم خارجي هو مدى توفر الحاجات النفسية الأساسية الفطرية التي ينبغي إشباعها لدى الفرد من أجل النمو وتحقيق الرفاهية النفسية ورفع تقدير الذات والاندماج في المجتمع وهي الاستقلالية والكفاءة، والانتماء (Ryan and Deci،2000)

أكد كلاً من Ryan and Deci(2017) على وجود ثلاثة احتياجات نفسية أساسية وهي:

- الحاجة الى الاستقلالية (Autonomy): وتشير إلى السلوكيات التي يمارسها الشخص بما يتوافق مع ذاته وباختياره وكامل إرادته ويشعر بكامل المسؤولية عن اتخاذ قراراته.(Ryan and Deci 2020)

- الحاجة إلى الكفاءة(Competence): هي الشعور بالقدرة والفعالية والإتقان، مع اعتقاد الأفراد الأكفاء بقدرتهم على إحداث تغيير إيجابي في بيئتهم.

- الحاجة إلى الانتماء (Relatedness) وتعني رغبة الفرد بأن يكون له دور فعال في المجتمع، والتواصل مع الآخرين، وتلبية احتياج الأفراد للقبول والموافقة والاهتمام والأهمية.(Ryan and Deci 2017)

توفر هذه الاحتياجات النفسية يحقق نمو نفسي صحي وشرط للوصول للدافع الجوهري مما ينتج أداء عالي الجودة ومن ناحية أخرى فإن عدم إشباعها أو عدم الرضا عنها له تأثير سلبي على الرفاهية النفسية والعلاقات الاجتماعية، فمشاعر الأفراد ومعتقداتهم وأهدافهم ودوافعهم هي التي تفسر السلوكيات اللاحقة.

إذاً عند إشباع الحاجات النفسية الأساسية يظهر الدافع الجوهري الذي يترتب عليه ممارسة السلوك برغبة كاملة من الفرد وسبب تلك الرغبة هو الاهتمام والاستمتاع والشعور بالقدرة على الإنجاز ومواجهة التحديات، ما يهيئ الأفراد للدخول في حالة التدفق النفسي والتي في جوهرها الرغبة والاهتمام بالأداء والشعور بالكفاءة (Valenzuela et al,2018)، وعند عدم إشباع هذه الحاجات النفسية الأساسية يصبح الدافع خارجي منخفض الجودة فتظهر السلوكيات والممارسات السلبية.

منهج الدراسة وإجراءاتها

منهج الدراسة

انطلاقا من طبيعة الدراسة الحالية والأهداف التي تسعى لها تم استخدام المنهج الارتباطي للإجابة على السؤال الرئيسي للدراسة، والسببي المقارن للإجابة على الأسئلة الفرعية.

مجتمع الدراسة

يتمثل مجتمع الدراسة الحالية من المراهقين في عمر (12-21 سنة) من مختلف مناطق المملكة العربية السعودية.

عينة الدراسة

تمثل عينة الدراسة جزء من وحدات المجتمع يتم اختيارها بطريقة عشوائية مماثلة للمجتمع بغرض تعميم نتائج الدراسة على المجتمع (عبد الفتاح،2017)، وتم اعتماد العينة في الدراسة الحالية بالطريقة العشوائية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين، عمر (12-21) سنة في مختلف مناطق المملكة العربية السعودية.

تم تحديد حجم العينة الأساسية عن طريق برنامج (G-Power) والاختبار الإحصائي المتبع تحليل التباين الأحادي (One Way Anova)، بحجم تأثير (0.25) وتوصلت النتيجة إلى أن أقل تقدير لحجم العينة (250) مستخدم للألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية، وقد تم تطبيق الدراسة على عدد (480) من مستخدمي الألعاب الإلكترونية تتمثل في العينة الاستطلاعية (30) والعينة النهائية (450) من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين من عمر (12-21).

تم جمع العينة من خلال برنامج (Discord) وهو برنامج تواصل اجتماعي صُمم خصيصاً لمستخدمي الألعاب الإلكترونية ويتم فيه التواصل على نطاق واسع بين مجتمعات الألعاب الإلكترونية، لتسهيل التواصل والتنسيق أثناء اللعب، أيضاً يدعم التكامل مع بعض الألعاب مما يتيح للمستخدمين مشاركة حالتهم أو اللعب معًا بشكل أفضل، وبرنامج ((Telegram ويحتوي عدد كبير من القنوات والمجموعات المخصصة لمستخدمي الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (1): خصائص العينة الاستطلاعية

المتغير	الفئات	التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	23	%76,67
	انثى	7	%23,33
المجموع		30	%100
العمر	18-21	21	%70
	15-17	8	%26.67
	12-14	1	%3.33
المجموع			%100
الحالة الأسرية	العيش مع الوالدين	29	96.67
	العيش مع احد الوالدين	1	%3.33
المجموع			%100

أدوات الدراسة

بناء على مشكلة الدراسة وأهدافها وفروضها وفي ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة ولاستخلاص نتائج هذه الدراسة تم استخدام أدوات القياس التالية:

- مقياس التدفق النفسي من إعداد الباحثة بالاعتماد على كلاً من (أحمد والبرعي، 2020؛ Csikszentmihalyi 1990)
- مقياس العنف الإلكتروني من إعداد الباحثة بالاعتماد على مقياس (بنات،2021)

مقياس التدفق النفسي

تم إعداده من قِبَل الباحثة ويقيس مستوى التدفق النفسي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية من عمر (12-21) سنة، كالتالي:

تم تحديد الهدف من إعداد المقياس في تحديد مستوى التدفق النفسي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وتحديد مفهوم التدفق النفسي في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة ويتمثل في التعريف الإجرائي: الدرجة التي يحصل عليها مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية على مقياس (التدفق النفسي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية)

تم تحديد أبعاد المقياس بعد الاطلاع على المصادر وثيقة الصلة بمفهوم التدفق النفسي مثل Tse, Nakamura & Csikszentmihalyi (2020) و Csikszentmihalyi (1990) و Zollars (2018) وتمثلت في ستة أبعاد كالتالي: (توازن المهارة مع التحدي، وضوح الأهداف والتغذية الراجعة، الاندماج الكامل وفقدان الوعي الذاتي، التركيز في الأداء والإحساس بالتحكم، تحول الوقت، الخبرة الذاتية الإيجابية) وتمت صياغة عبارات المقياس بالاعتماد على مقياس أحمد، والبرعي (2020) والذي تم إعداده في ضوء مقياس(Jakson & Marsh 1996) بعد ترجمته وعرضه على أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في اللغة الإنجليزية وعلم النفس.

تحكيم مفردات مقياس التدفق النفسي

ولتحقيق صدق المحتوى تم عرض المقياس بصورته الأولية على عدد (7) من المختصين في القياس والتقويم، وعلم النفس الاكلينيكي، وعلم نفس التعلم، علم النفس التربوي وينتمون لعدد من الجامعات جامعة أم القرى، جامعة جدة، جامعة الملك سعود، كلية الملك خالد العسكرية في المملكة العربية السعودية وجامعة المنيا في مصر، وقد تم إضافة بعض التعديلات من قِبَل المحكين، وقامت الباحثة

بالتعديلات اللازمة لبعض العبارات التي اتفق معظم المحكمين على وجوب تعديلها كاستبدال بعض الكلمات.

بعد إجراء التعديلات اللازمة على عبارات المقياس تم تصميم مقياس إلكتروني يتكون من جزأين: الجزء الأول يتكون من البيانات الديموغرافية الخاصة بعينة الدراسة وهي العمر تم تحديد العمر وفق مراحل المراهقة المبكرة والوسطى والمتأخرة كالتالي: (12-14) (15-17) (18-21)، الحالة الأسرية وتم تحديدها كالتالي: (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب) ، منطقة الإقامة في المملكة العربية السعودية: (المنطقة الوسطى، المنطقة الشمالية، المنطقة الجنوبية، المنطقة الشرقية، المنطقة الغربية)؛لتغطية مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية.

الجزء الثاني من المقياس يتكون من 27 عبارة لقياس مستوى التدفق النفسي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية، وتُحدد استجابة عينة الدراسة وفق مقياس ليكرت الخماسي: موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة بحيث تعطى الدرجات(1,2,3,4,5) ولحساب وتفسير المتوسطات الحسابية لعينة الدراسة تم استخدام معاملة المدى تبعاً لمقياس ليكرت الخماسي، حيث تم تقسيم المتوسط الحسابي على النحو التالي: المدى = أكبر قيمة في المتوسط الحسابي – أقل قيمة في المتوسط الحسابي (4=5-1) و تم تحديد طول الفئة كالتالي: 4 ÷5 = 0,80 واستناداً على ذلك تم اعتماد مستوى التقدير التالي:

الجدول رقم (2): حدود الموافقة

المتوسط الحسابي	المستوى
1.80 – 1.00	منخفض جداً
2.60 – 1.81	منخفض
3.40 – 2.61	متوسط
4.20 – 3.41	مرتفع
5.00 – 4.21	مرتفع جداً

التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس التدفق النفسي:

تم تطبيق المقياس على عينة استطلاعية حتى يتم التأكد من صدق وثبات مقياس التدفق النفسي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية، وتكونت العينة الاستطلاعية من (30) فردًا من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في مرحلة المراهقة بالمملكة العربية السعودية.

صدق أداة الدراسة

أ. صدق الاتساق الداخلي لمقياس التدفق النفسي:

1- صدق الاتساق الداخلي للبعد الأول (توازن المهارة مع التحدي)

- ولتحديد الاتساق الداخلي تم حساب معاملات ارتباط بيرسون لصدق الاتساق الداخلي

الجدول رقم (3): صدق الاتساق الداخلي للبعد الأول توازن المهارة مع التحدي

(البعد الأول توازن المهارة مع التحدي)		
م	العبارة	معامل الارتباط
1	مهاراتي تسمح لي بمواجهة تحديات اللعب	0.843**
2	أمتلك قدرات جيدة للوصول الى المراحل الصعبة في الألعاب الإلكترونية	0.878**
3	أستطيع الموازنة بين مهاراتي والتحديات التي تواجهني أثناء اللعب.	0.814**

** دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01)

– يظهر الجدول السابق وجود علاقة ارتباط إيجابية قوية جداً بين عبارات البعد الأول (توازن المهارة مع التحدي) وبين الدرجة الكلية للبعد، وجميعها دالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.01). مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي للبعد، وأن جميع البنود تنتمي للبعد وتمثله.

2- صدق الاتساق الداخلي للبعد الثاني (الاندماج الكامل وفقدان الوعي الذاتي)

معاملات ارتباط بيرسون لصدق الاتساق الداخلي لعبارات البعد الثاني (الاندماج الكامل وفقدان الوعي الذاتي) بالدرجة الكلية للبعد

جدول رقم (4): صدق الاتساق الداخلي للبعد الثاني الاندماج الكامل وفقدان الوعي الذاتي

(البعد الثاني الاندماج الكامل وفقدان الوعي الذاتي)		
م	العبارة	معامل الارتباط
4	ألعب بطريقة تلقائية غير مخطط لها	0.639**
5	أحقق مراحل متقدمة في اللعب بدون تفكير.	0.697**
6	أقوم بعمل إجراءات اللعب الصحيحة دون التفكير في تجربتها.	0.800**
19	أندمج أثناء اللعب مما يفقدني الاهتمام بمظهري	0.378*
20	لست قلق من أدائي أثناء اللعب	0.595**
21	لست مهتماً بما يعتقد الآخرين عني أثناء لعبي.	0.770**

** دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01) * دالة إحصائياً عند مستوى معنية (0.05)

يظهر الجدول السابق وجود علاقة ارتباط إيجابية (من قوية إلى قوية جداً) بين عبارات البعد الثاني (الاندماج الكامل وفقدان الوعي الذاتي) وبين الدرجة الكلية للبعد، وجميعها دالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.01 & 0.05). مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي للبعد، وأن جميع البنود تنتمي للبعد وتمثله.

3- صدق الاتساق الداخلي للبعد الثالث (وضوح الأهداف والتغذية الراجعة)

معاملات ارتباط بيرسون لصدق الاتساق الداخلي لعبارات البعد الثالث (وضوح الأهداف والتغذية الراجعة) بالدرجة الكلية للبعد.

جدول رقم (5): صدق الاتساق الداخلي للبعد الثالث وضوح الأهداف والتغذية الراجعة

(البعد الثالث وضوح الأهداف والتغذية الراجعة)		
م	العبارة	معامل الارتباط
7	أعرف ما أريد القيام به أثناء اللعب.	0.708**
8	لدي تصور لما أريد تحقيقه أثناء اللعب	0.732**
9	لدي حاسة قوية بما أرغب في عمله.	0.759**
10	أنا على وعي بطريقة اللعب الأفضل	0.670**
11	أشعر بأن أدائي أثناء اللعب جيد.	0.563**
12	أدرك أثناء اللعب بأن أدائي يسير بطريقة صحيحة	0.765**

** دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01)

يظهر الجدول السابق وجود علاقة ارتباط إيجابية (من قوية إلى قوية جداً) بين عبارات البعد الثالث (وضوح الأهداف والتغذية الراجعة) وبين الدرجة الكلية للبعد، وجميعها دالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.01). مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي للبعد، وأن جميع البنود تنتمي للبعد.

4- صدق الاتساق الداخلي للبعد الرابع (التركيز في الأداء والإحساس بالتحكم)

معاملات ارتباط بيرسون لصدق الاتساق الداخلي لعبارات البعد الرابع (التركيز في الأداء والإحساس بالتحكم) بالدرجة الكلية للبعد.

جدول رقم (6): صدق الاتساق الداخلي للبعد الرابع التركيز في الأداء والإحساس بالتحكم

(البعد الرابع التركيز في الأداء والإحساس بالتحكم)		
م	العبارة	معامل الارتباط
13	أركز انتباهي كلياً على اللعبة التي أقوم بها.	0.549**
14	أحافظ على تركيزي أثناء اللعب دون أي جهد يذكر	0.762**
15	أتمتع بدرجة عالية جداً من التركيز.	0.738**
16	أشعر بأنني مسيطر أثناء اللعب.	0.814**
17	أستطيع التحكم في نفسي أثناء اللعب	0.511**
18	أتمتع بدرجة عالية من السيطرة على الموقف	0.806**

**دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01)

يظهر الجدول السابق وجود علاقة ارتباط إيجابية (من قوية إلى قوية جداً) بين عبارات البعد الرابع (التركيز في الأداء والإحساس بالتحكم) وبين الدرجة الكلية للبعد، وجميعها دالة إحصائية عند مستوى

معنوية (0.01). مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي للبعد، وأن جميع البنود تنتمي للبعد.

5- صدق الاتساق الداخلي للبعد الخامس (تحول الوقت)

معاملات ارتباط بيرسون لصدق الاتساق الداخلي لعبارات البعد الخامس (تحول الوقت) بالدرجة الكلية للبعد

جدول رقم (7): صدق الاتساق الداخلي للبعد الخامس تحول الوقت

(البعد الخامس تحول الوقت)		
م	العبارة	معامل الارتباط
22	يمر الوقت سريعاً أثناء اللعب	0.883**
23	يبدو لي أن الوقت يمر على خلاف المعتاد حين ألعب(يبطئ ويسرع).	0.754**
24	أفقد الإحساس بالزمن أثناء اللعب	0.798**

** دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01)

يظهر الجدول السابق وجود علاقة ارتباط إيجابية قوية جداً بين عبارات البعد الخامس (تحول الوقت) وبين الدرجة الكلية للبعد، وجميعها دالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.01). مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي للبعد.

6- صدق الاتساق الداخلي للبعد السادس (الخبرة الذاتية الإيجابية)

معاملات ارتباط بيرسون لصدق الاتساق الداخلي لعبارات البعد السادس (الخبرة الذاتية الإيجابية) بالدرجة الكلية للبعد

جدول رقم (8): صدق الاتساق الداخلي للبعد السادس الخبرة الذاتية الإيجابية

(البعد السادس الخبرة الذاتية الإيجابية)		
م	العبارة	معامل الارتباط
25	أستمتع بتجاربي أثناء اللعب	0.929**
26	أحب الإحساس الذي يتملكني أثناء اللعب	0.892**
27	أشعر أن اللعب تجربة رائعة	0.852**

** دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01)

يظهر الجدول السابق وجود علاقة ارتباط إيجابية قوية جداً بين عبارات البعد السادس (الخبرة الذاتية الإيجابية) وبين الدرجة الكلية للبعد، وجميعها دالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.01). مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي للبعد، وأن جميع البنود تنتمي للبعد.

جدول رقم (9): معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل بعد فرعي وبين الدرجة الكلية لمقياس التدفق النفسي

أبعاد مقياس التدفق النفسي	معامل الارتباط
توازن المهارة مع التحدي	0.472**
الاندماج الكامل وفقدان الوعي الذاتي	0.637**
وضوح الأهداف والتغذية الراجعة	0.721**
التركيز في الأداء والإحساس بالتحكم	0.846**
تحول الوقت	0.740**
الخبرة الذاتية الإيجابية	0.837**

**دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01)

- يظهر الجدول السابق وجود علاقة ارتباط إيجابية (من قوية إلى قوية جداً) بين درجة كل بعد فرعي وبين والدرجة الكلية للمقياس، وجميعها دالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.01)، مما يدل على صدق الاتساق البنائي لمقياس (التدفق النفسي).

ثبات مقياس التدفق النفسي

ولحساب معامل ثبات الدراسة تم استخدام معامل ألفا كرونباخ لكل بعد من أبعاد التدفق النفسي وعلى الدرجة الكلية لمقياس التدفق النفسي.

جدول رقم (10): معامل ثبات الفاكرونباخ

مقياس التدفق النفسي	معامل الثبات ألفا كرونباخ
البعد الأول توازن المهارة مع التحدي	0.796
البعد الثاني الاندماج الكامل وفقدان الوعي الذاتي	0.711
البعد الثالث وضوح الأهداف والتغذية الراجعة	0.777
البعد الرابع التركيز في الأداء والإحساس بالتحكم	0.769
البعد الخامس تحول الوقت	0.721
البعد السادس الخبرة الذاتية الإيجابية	0.871
الدرجة الكلية لمقياس التدفق النفسي	0.896

وبالنظر إلى نتائج اختبار الفا كرونباخ لمقياس التدفق النفسي نجد أن:

- قيم معامل الثبات ألفا كرونباخ للأبعاد الفرعية لمقياس التدفق النفسي (أكبر من 0.7) وقريبة من الواحد الصحيح.
- قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ لمقياس التدفق النفسي ككل (أكبر من 0.7) وقريبة من الواحد الصحيح.

مقياس العنف الإلكتروني

تم إعداده من قِبَل الباحثة ويقيس العنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية من عمر (12-21) سنة، كالتالي:

تم تحديد الهدف من إعداد المقياس في تحديد مستوى العنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية، وتحديد مفهوم العنف الإلكتروني في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة ويتمثل في التعريف الإجرائي: الدرجة التي يحصل عليها مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية على مقياس (العنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية).

بعد الاطلاع على المصادر وثيقة الصلة بمفهوم العنف الإلكتروني مثل دراسة الحارثي ونصر (2020) ودراسة كريم (2020) والاطلاع على المقاييس التي تقيس العنف الإلكتروني في مواقع التواصل الاجتماعي مثل مقياس بنات (2021).

بناءً على ما سبق تمت صياغة عبارات مقياس العنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين.

تحكيم مقياس العنف الإلكتروني

ولتحقيق صدق المحتوى تم عرض المقياس بصورته الأولية على عدد (7) من المختصين في القياس والتقويم، و علم النفس الإكلينيكي، و علم نفس التعلم، علم النفس التربوي وينتمون لعدد من الجامعات جامعة أم القرى، جامعة جدة، جامعة الملك سعود، كلية الملك خالد العسكرية في المملكة العربية السعودية وجامعة المنيا في مصر، وقد تم إضافة بعض التعديلات من قِبَل المحكين، وقامت الباحثة بالتعديلات اللازمة لبعض العبارات التي اتفق معظم المحكمين على وجوب تعديلها كاستبدال بعض الكلمات، وقد تم توضيح عبارات المقياس وما أجري عليه من تعديلات وفق رأي المحكمين.

بعد إجراء التعديلات اللازمة على عبارات المقياس تم تصميم مقياس إلكتروني يتكون من جزأين: الجزء الأول يتكون من البيانات الديموغرافية الخاصة بعينة الدراسة وهي العمر تم تحديد العمر وفق مراحل المراهقة المبكرة والوسطى والمتأخرة كالتالي: (12-14) (15-17) (18-21)، الحالة الأسرية وتم تحديدها كالتالي: (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب)، منطقة الإقامة في المملكة العربية السعودية: (المنطقة الوسطى، المنطقة الشمالية، المنطقة الجنوبية، المنطقة الشرقية، المنطقة الغربية)؛ لتغطية مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية.

الجزء الثاني من المقياس يتكون من 8 عبارات لقياس مستوى العنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية، وتُحدد استجابة عينة الدراسة وفق مقياس ليكرت الخماسي: موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة بحيث تعطى الدرجات(1,2,3,4,5) ولحساب وتفسير المتوسطات الحسابية لعينة الدراسة تم استخدام معاملة المدى تبعاً لمقياس ليكرت الخماسي، حيث تم تقسيم المتوسط الحسابي على النحو التالي: المدى = أكبر قيمة في المتوسط الحسابي – أقل قيمة في المتوسط الحسابي (4=5-1) و تم تحديد طول الفئة كالتالي: 4 ÷5 = 0,80

صدق أداة الدراسة

أ. صدق الاتساق الداخلي لمقياس العنف الإلكتروني:

جدول رقم (11): معاملات ارتباط بيرسون لصدق الاتساق الداخلي لعبارات المقياس الثاني (العنف الإلكتروني) بالدرجة الكلية للمقياس

مقياس العنف الإلكتروني		
م	العبارة	معامل الارتباط
1	أشعر بالراحة عندما أسخر من الآخرين	0.623**
2	أنشر الشائعات داخل مجموعات اللعب	0.746**
3	أوجه اتهامات غير صحيحة للآخرين	0.423*
4	أهدد الآخرين إذا كانت الأمور تسير بطريقة غير مرضية لي	0.750**
5	أقوم بتحريض الآخرين على تجاهل الأشخاص الذين أراهم منافسين لي	0.748**
6	أرسل تلميحات توحي بالسخرية	0.663**
7	أرسل تعليقات غير صحيحة عن الآخرين	0.582**
8	أنتحل شخصية غير شخصيتي لتهديد الآخرين	0.530**

** دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01) * دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.05)

يظهر الجدول السابق وجود علاقة ارتباط إيجابية (من قوية إلى قوية جداً) بين عبارات المقياس الثاني (العنف الإلكتروني) وبين الدرجة الكلية للمقياس، وجميعها دالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.01 & 0.05). مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي للمقياس، وأن جميع البنود تنتمي لمقياس العنف الإلكتروني وتمثله.

- وتم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل مقياس من مقياسي الدراسة وبين الدرجة الكلية لفقرات الاستبانة.

جدول رقم (12): معاملات ارتباط بيرسون بين درجة مقياس العنف الإلكتروني الدراسة وبين الدرجة الكلية لفقرات الاستبانة

المقياس	معامل الارتباط
العنف الإلكتروني	0.688**

**دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.01)

- يظهر الجدول السابق وجود علاقة ارتباط إيجابية قوية بين درجة كل مقياس من مقياسي الدراسة والدرجة الكلية لفقرات الاستبانة، وجميعها دالة إحصائية عند مستوى معنوية (0.01)، وهذا يدل على صدق الاتساق البنائي لمقياسي الدراسة.

ثبات أداة الدراسة

جدول رقم (13): معامل ألفا كرونباخ لمقياس العنف الإلكتروني

مقياس العنف الإلكتروني	معامل الثبات الفا كرونباخ
	0.723

وبالنظر إلى نتائج الاختبار نجد أن:

- قيم معامل الثبات ألفا كرونباخ للأبعاد الفرعية (أكبر من 0.7) وقريبة من الواحد الصحيح.
- قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ للدراسة (أكبر من 0.7) وقريبة من الواحد الصحيح.

إجراءات تنفيذ الدراسة

تمت إجراءات الدراسة على النحو التالي: الاطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة لمتغيرات الدراسة وعليه تم تحديد عنوان الدراسة، والبدء في خطة البحث، قامت الباحثة بإعداد مقياسين للدراسة ومن ثم عرضها على عدد من المحكمين ذوي الاختصاص والتعديل على المقاييس وفقاً لملاحظاتهم، تم تطبيق المقياس الكترونياً على مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين، وبالاستعانة ببرنامج الحزمة الإحصائية (SPSS) تم تحليل البيانات، والانتهاء بوصف وتفسير نتائج الدراسة وتوصياتها.

نتائج الدراسة

السؤال الرئيسي: هل توجد علاقة بين درجات مقياس التدفق النفسي وبين درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية.

جدول رقم (14): نتائج اختبار معامل ارتباط بيرسون

العلاقة بين الدرجة الكلية لمقياسي التدفق النفسي والعنف الإلكتروني	معامل ارتباط بيرسون (R)	قيمة (sig.) P.value	حجم التأثير Cohen's f
	0.071 -	0.131	0.0712

يتضح من الجدول السابق أن قيمة المعنوية (P.value) = 0.131 أكبر من قيمة (α = 0.05) وهي قيمة غير دالة إحصائياً وهذا يشير إلى عدم وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين التدفق النفسي والعنف الإلكتروني وبالتالي نرفض الفرض الذي ينص على (توجد علاقة بين درجات مقياس التدفق النفسي وبين درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية).

وتعزى هذه النتيجة وهي عدم وجود علاقة بين مقياس التدفق النفسي ومقياس العنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية إلى أن التدفق النفسي يعد متغير إيجابي مرتبط بتدفق العواطف الإيجابية أثناء اللعب كما يرى عبده وخلف (2016) ومن خلال التدفق النفسي يشعر المستخدم بالتركيز التام والغمر الكامل في اللعبة الأمر الذي يُحقق له السعادة والرضى، وبالتالي التقليل من مواقف التوتر والقلق مما يصرفه عن العنف الإلكتروني وكل ما يصاحبه من أفكار ومشتتات وممارسات سلبية قد تخرجه من حالة التدفق النفسي الممتعة.

لذا ارتبط التدفق النفسي بالمتغيرات النفسية الإيجابية فقد أظهرت نتائج العديد من الدراسات على وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين التدفق النفسي والمتغيرات النفسية الإيجابية مثل دراسة (2014) Alexander & Shilu والتي أكدت على وجود علاقة ارتباطية موجبة بين التدفق النفسي والدافعية والإبداع والسعادة الحياتية، ودراسة (2018) Yang & Quadir التي أكدت على أن تحقق التدفق النفسي يُعد منبئاً لدافعية التعلم لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية التعليمية، و دراسة et al., Zhang (2022) التي قارنت بين التغذية الراجعة الإيجابية والتغذية الراجعة السلبية في الألعاب الإلكترونية وأثرها على التدفق النفسي والتي أكدت نتائجها على ارتفاع مستوى التدفق النفسي عند وجود التغذية الراجعة الإيجابية بينما ينخفض عند التغذية الراجعة السلبية.

وعلى الجانب الآخر بحثت عدة دراسات في التدفق النفسي وعلاقته بالمتغيرات النفسية السلبية لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية واتفقت نتائجها مع الدراسة الحالية، مثل دراسة حمزة (2021) و دراسة Hull et al (2013) التي أظهرت نتائجها عدم وجود علاقة بين التدفق النفسي وإدمان الألعاب الإلكترونية ، وفي هذا السياق أكدت الدراسات أيضاً على عدم وجود أثر للعنف الإلكتروني على المتغيرات النفسية الإيجابية ففي دراسة Prasetyaningtyas & Prayogo (2021) التي بحثت في أثر العنف الإلكتروني على رضى ودافعية مستخدمي الألعاب الإلكترونية أكدت نتائجها على أن العنف

الإلكتروني لم يكن له أثر على دافعية ورضى المستخدمين وأدائهم بل على عكس ذلك حيث أظهرت النتائج أيضاً أن التغذية الراجعة الإيجابية كان لها أثر إيجابي على رضى ودافعية ومستوى أداء المستخدمين، وتجدر الإشارة هنا إلى أن الباحثة لم تجد دراسات بحثت في العلاقة بين التدفق النفسي والعنف الإلكتروني.

وبناءً على نظرية تقرير الذات يُعد العنف الإلكتروني مرتبط بالدوافع الخارجية، من خلال سعي المستخدم إلى تحقيق مستوى محدد أو نقاط محددة، وبالتالي الغاية تبرر الوسيلة قد يبدأ بالشتم أو التهديد للضغط على الطرف الثاني فيترك اللعب، ويحقق الطرف الأول النقاط المطلوبة ويكون هو الرابح، و يتمثل ذلك في الدافع الخارجي من نظرية تقرير الذات، وبمجرد تحقيقه للمستوى المطلوب يختفي السلوك مباشرةً سواء كان شتم أو تهديد أو أي تصرف يندرج تحت العنف الإلكتروني، وسبب تدني جودة الدافع التي نشأ عنها السلوك السلبي هو عدم تلبية الاحتياجات النفسية الأساسية، وتُمثل في هذا السياق حاجة الكفاءة، فيشعر المستخدم بأن التحدي لا يتناسب مع مستواه أو مهاراته.

بخلاف التدفق النفسي الذي يكون التحدي فيه متناسب مع قدرة المستخدم ومهاراته و المتمثل في الدافع الداخلي وفق نظرية تقرير الذات والذي يُعد أكثر أنواع الدوافع جودة، نظراً لتلبية جميع الاحتياجات النفسية الأساسية وهي الاستقلالية والكفاءة والانتماء، وكل ما يُحَسن تجربة المستخدم وهذا ما يسعى له مصممي الألعاب الإلكترونية وفقاً لدراسة Peng et al. (2012) ودراسة Soutter & Hitchens(2016) ودراسة Pallavicini et al., (2019) ، مما يجعل الألعاب الإلكترونية تعكس قيمة جوهرية لدى المستخدم وتحقق ارتباطًا عميقًا مع ذاته وتكون مصدراً للسعادة والرضا.

السؤال الفرعي الأول: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس التدفق النفسي لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير العمر (12-14, 15-17, 18-21).

جدول رقم (15): نتائج تحليل التباين (One – Way ANOVA)

العمر	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ف	قيمة (sig) P.value	حجم الأثر	الدلالة
14 - 12	4.09	0.519	1.047	0.352	0.005	غير دال
17 - 15	4.05	0.484				
21 - 18	4.12	0.445				

ومن الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين نحو التدفق النفسي وفقاً لمتغير العمر، حيث أن مستوى معنوية (P.value) = 0.352 أكبر من قيمة (α = 0.05) بحجم أثر(0.005) صغير جداً لا يعتد به مما يدل على أن متغير العمر لا أثر له على التدفق النفسي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين وبذلك نرفض الفرض الذي ينص على (يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية نحو مقياس التدفق النفسي وفقاً لمتغير العمر).

تُعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية بكافة تصنيفاتها تتحقق فيها أبعاد التدفق النفسي وقد أشار Csikszentimhaly (1990) إلى أن أي نشاط يتحقق من خلاله التدفق النفسي يتم وصفه بالطريقة ذاتها بغض النظر عن العمر والثقافة وحتى الطبقة الاجتماعية؛ وبما أن الألعاب الإلكترونية تُعد بالغة التنوع فهي توفر مستويات عديدة من التحديات التي تتناسب مع مهارات المستخدمين، وبالتالي تحقق أهم عنصر في التدفق النفسي وهو توازن المهارة مع التحدي.

بالإضافة إلى تقديم الألعاب الإلكترونية تجربة تفاعلية متكاملة من خلال التواصل الاجتماعي ومشاركة اللعب مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة وفقاً لدراسة Cole and Griffiths (2007)، ويدعم هذه التجربة التفاعلية تنوع قصص الألعاب لتناسب مختلف الفئات العمرية وتقدم بطريقة مشوقة وجذابة، حيث يمكن للمستخدمين التفاعل مع المجتمع الافتراضي واتخاذ قرارات في القصة تؤثر على تطور اللعبة، مما يزيد من شعورهم بالتحكم. وتجدر الإشارة إلى أن الدراسة الحالية لم تجد دراسة تثبت أو تنفي هذه النتيجة التي تم التوصل لها وذلك بسبب قلة الدراسات في هذا المجال.

السؤال الفرعي الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس التدفق النفسي لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب).

جدول رقم (16): نتائج تحليل التباين (One – Way ANOVA)

الحالة الأسرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ف	قيمة (sig) P.value	حجم التأثير
العيش مع الوالدين	4.07	0.471	2.705	0.068	0.012
العيش مع أحد الوالدين	4.10	0.441			
العيش لدى أحد الأقارب	4.30	0.470			

ومن النتائج يتضح أن قيمة f تساوي (2.705) عند مستوى معنوية (0.068) وهي أكبر من قيمة الفا، وحجم الأثر (0.012) وهو حجم صغير لا يعتد به مما يدل على أن متغير الحالة الأسرية لا أثر له على التدفق النفسي لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين وعليه نرفض الفرضية التي تنص على (وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية نحو مقياس التدفق النفسي وفقاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب).

أي أن مستوى التدفق النفسي لا يتأثر لدى مستخدمين الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية تبعاً لمتغير الحالة الأسرية وهذه النتيجة تؤكد على أن التدفق النفسي ينشأ من خلال الدافع الجوهري الذي أشار اليه كلاً من Ryan and Deci (2017) وفقاً لنظرية تقرير الذات بأنه ينبع من ذات الفرد باختياره وإرادته دون أي أسباب خارجية أو بيئية، وعليه يتمكن المستخدم من تشكيل حالته الذهنية العادية باستبعاد أي أفكار ومشتتات تشمل جوانب حياته الواقعية والسماح لمعلومات محددة داخل اللعبة يتم إدراكها، و يصفها Csikszentimhaly (1990) بأن تلك اللحظة التي تشكل عالماً خاصاً بالفرد.

وتجدر الإشارة إلى أن الدراسة الحالية لم تجد دراسة تثبت أو تنفي هذه النتيجة التي تم التوصل لها وذلك بسبب قلة الدراسات في هذا المجال.

السؤال الفرعي الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير العمر (12-14, 15-17, 18-21).

جدول رقم (17): نتائج تحليل التباين (One – Way ANOVA)

مقياس العنف الإلكتروني	العمر	عدد القراءات	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ف	قيمة (sig) P.value	حجم التأثير η^2	الدلالة
	من 12 - 14	39	1.63	0.908	1.937	0.145	0.009	غير دال
	من 15 - 17	202	1.50	0.660				
	من 18 - 21	209	1.64	0.767				

من الجدول السابق يتضح أن قيمة المعنوية p-value = 0.145 أكبر من قيمة (α = 0.05)، وبناءً على ذلك فإنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين نحو مقياس العنف الإلكتروني وفقاً لمتغير العمر، وعليه نرفض الفرضية التي تنص على (وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من

مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير العمر (12-14, 15-17, 18-21).

وتُفسر الباحثة هذه النتيجة بأن التواجد والتفاعل في الألعاب الإلكترونية متاح للجميع بمختلف الأعمار، وقد يكون هذا التواجد المتساوي سبب تكافؤ الفرص في ممارسة أساليب العنف الإلكتروني كالشتم والتهديد والإقصاء من المجموعة وغيرها، أيضاً قد لا تتم مراعاة العمر كعامل في التفاعلات الاجتماعية بين مستخدمي الألعاب الإلكترونية بسبب الخصوصية التامة في هذه الألعاب، والتي تحجب مشاركة بياناتهم الشخصية أثناء اللعب، وبالتالي عدم دراية المستخدم بعمر من يلعب معه. وقد بحثت الدراسة الحالية في ممارسة العنف الإلكتروني وليس التعرض له ويمكن تفسير ذلك بما ذكره Shores et al (2014) بأن مستخدم الألعاب الإلكترونية يعتقد أن ممارسته لهذه السلوكيات ليست سلبية إذا كانت ضمن حدود اللعب.

وتختلف نتيجة الدراسة الحالية مع ما جاء في دراسة Huang et al., (2019) التي أثبتت وجود فروق في العنف الإلكتروني لصالح طلبة المرحلة الثانوية والتي تمثل في الدراسة الحالية مرحلة المراهقة المتوسطة من عمر (15-17 سنة) وأشارت نتائج دراسة Fryling et al., (2015) إلى أن (35%) مارسوا العنف الإلكتروني و (78%)منهم كانوا ضحايا له، وتعد نسبة من تعرضوا للعنف الإلكتروني كبيرة على الرغم من أنهم قد يكونوا في الوقت ذاته ممن يمارسون العنف الإلكتروني.

السؤال الفرعي الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مقياس العنف الإلكتروني لدى عينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وفقاً لمتغير الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الاقارب).

جدول رقم (18): نتائج اختبار (كروسكال والس)

الحالة الأسرية	Mean Rank متوسط الرتب	إحصائي الاختبار Kruskal-Wallis H	قيمة (sig) P.value
العيش مع الوالدين	223.54	0.565	0.754
العيش مع أحد الوالدين	236.93		
العيش لدى أحد الأقارب	228.74		

من الجدول السابق يتضح أن قيمة المعنوية p-value = 0.754 أكبر من قيمة (α = 0.05)، وبناءً على ذلك فإنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين نحو العنف الإلكتروني وفقاً لمتغير الحالة الأسرية، أي أن درجات مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين نحو العنف الإلكتروني لا يختلف باختلاف حالتهم الأسرية.

قد تكون هناك عوامل أخرى خارج البيئة الأسرية تؤثر على سلوك مستخدمي الألعاب الإلكترونية أثناء اللعب مثل الأصدقاء، والمدرسة، وأيضاً مستوى العنف في اللعبة نفسها، ووفقاً لدراسة (2018) Greitemeyer فإن مستوى العنف في اللعبة ينعكس على سلوكيات المستخدم أثناء لعبه

ملخص نتائج الدراسة

تشير نتائج الدراسة الحالية إلى عدم وجود علاقة ارتباطية دالة احصائياً بين التدفق النفسي والعنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية وتعزى هذه النتيجة إلى أن التدفق النفسي يعد متغير إيجابي مرتبط بتدفق العواطف الإيجابية أثناء اللعب بخلاف العنف الإلكتروني الذي ينشأ بسبب تدني جودة الدافع وعدم تلبية الاحتياجات النفسية الأساسية، وتُمثل في هذا السياق حاجة الكفاءة، فيشعر المستخدم بأن التحدي لا يتناسب مع مستواه أو مهاراته، وبالتالي ممارسة السلوك السلبي. وتوصلت النتائج أيضاً إلى عدم وجود علاقة بين العمر من 12- سنة إلى 21 سنة والمتمثل في مرحلة المراهقة المبكرة والمتوسطة والمتأخرة وبين متغيري الدراسة التدفق النفسي والعنف الإلكتروني، بالإضافة إلى عدم وجود علاقة بين الحالة الأسرية (العيش مع الوالدين، العيش مع أحد الوالدين، العيش لدى أحد الأقارب) وبين متغيري الدراسة التدفق النفسي والعنف الإلكتروني لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية من المراهقين في المملكة العربية السعودية.

المقترحات البحثية

- إجراء دراسة للكشف عن العلاقة بين العنف الإلكتروني وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.
- إعداد برامج تثقيفية للأطفال والمراهقين عن أساليب العنف الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية.
- إعداد برامج علاجية لمن تعروا للعنف الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية.
- إعداد ألعاب تعليمية جاذبة ومحفزة للمراهقين من خلال الاستفادة من التدفق النفسي
- إجراء دراسة للكشف عن مستوى العنف الإلكتروني لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الإلكترونية.
- إجراء دراسة للعلاقة بين التدفق النفسي والعنف الإلكتروني لدى الأطفال من مستخدمي الألعاب الإلكترونية.

التوصيات

- تقديم الدعم النفسي للمراهقين من مستخدمي الألعاب الإلكترونية من خلال توعيتهم في التعامل مع مواقف العنف الإلكتروني، وإقامة برامج توعوية في المدارس لإرشاد مستخدمي الألعاب الإلكترونية بالطرق الصحيحة للإبلاغ عن التجاوزات التي تحدث في الألعاب الإلكترونية.
- تقديم تحديات وألعاب تعليمية للمراهقين بتطبيق جوانب وأبعاد التدفق النفسي.

المراجع

المراجع باللغة العربية

1. أبو حلاوة، محمد السعيد (2013). حالة التدفق، ع (29): الكتاب الإلكتروني في شبكة العلوم النفسية.
2. أبو حية، سمية زكي عبد العزيز .(2019) .التدفق النفسي والرضا عن العمل وعلاقتهما بالانسجام الأسري لدى مبرمجي الكمبيوتر بالمؤسسات الحكومية بمحافظات غزة [رسالة ماجستير منشورة، جامعة القدس].
3. أحمد، سمية علي عبد الوارث والبرعي، هانم مصطفى محمد (2020). التدفق وعلاقته بالتفكير الإيجابي لدى طالبات الجامعة بالمملكة العربية السعودية، مجلة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، 14(7)، 491 -542.
4. أحمد، هديل، خير، شيماء، فضل الله، جعفر، مختار، إسلام، والنظيف، مزدلفة. (2015). الصراعات الأسرية وعلاقتها بالاكتئاب لدى المراهقين بكلية التربية.
5. البخيتان، حبيب حسين. (2020). التدفق النفسي. دار المسيرة للنشر والتوزيع
6. البهاص، سيد أحمد. (2010، سبتمبر4-5). التدفق النفسي والقلق الاجتماعي لدى عينة من المراهقين مستخدمي الإنترنت: دراسة سيكومترية إكلينيكية [عرض ورقة]. المؤتمر السنوي الخامس عشر الإرشاد الأسري وتنمية المجتمع نحو آفاق إرشادية رحبة، جامعة عين شمس.
7. الحارثي، فهد بن محمد بن عبد المحسن، ونصر، فتحي مهدى محمد. (2020). مقياس الإيذاء السيبراني لطلبة الجامعة وخواصه السيكومترية .العلوم التربوية، مج28, ع4، 357 .371 -
8. الدوسري، فيصل. (2020). فاعلية برنامج إرشادي معرفي سلوكي في خفض العنف لدى عينة من المراهقين بدولة الكويت. مجلة بحوث، (32) ,53-78.
9. الصوافي، محمد ناصر سعيد. (2019) التدفق النفسي وعلاقته بقلق الاختبار (دراسة ميدانية على طلبة الصف التاسع الأساسي في مدارس محافظة شمال الشرقية بسلطنة عمان) . المجلة الإلكترونية الشاملة متعددة التخصصات،15.
10. القحطاني، ظافر بن محمد. (2021). نمذجة العلاقات السببية بين التدفق النفسي وصراع الأدوار والرضا الوظيفي لدى النساء العاملات .مجلة الإرشاد النفس,67 (67)، 275-237.
11. العتيبي، نادر بن محيل. (2020). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين من 6 - 18 سنة في الفضاء السيبراني. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، 38 ،106-126.

12.العنزى، مريم نزال سلمان. (2019). مستوى التدفق النفسي: لدى طالبات الجامعة وعلاقته باتزانهن الانفعالي .مجلة بحوث كلية الآداب. جامعة المنوفية،(117)30،-2309
13.بنات، سهيلة محمود صالح. (2021). التنمر الإلكتروني لدى طلبة الجامعة في الأردن. المجلة التربوية، ج91، 3520 - 3554.
14.حمزة، باشن. (2021). هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الإلكترونية .دراسات نفسية وتربوية,37 (1) ,25-8
15.خلف، حسين حسين زيدان. (2019). العنف الإلكتروني الموجه ضد الطفل وآثاره النفسية والاجتماعية على شخصيته: دراسة وصفية. مجلة القلعة، ع 12، 771 - 791.
16.صديق، عبد السميع. (2009). التدفق النفسي وعلاقته ببعض العوامل النفسية لدي طلاب الجامعة، مجلة دراسات نفسية، 19 (2).
17.طوالبة، هادي محمد. (2013). أسباب انتشار ظاهرة العنف الطلابي لدى طلبة جامعة اليرموك واقتراحات حلها من وجهة نظر الطلبة، مجلة دراسات العلوم التربوية (14)، 40.
18.عبدالي، ريم حنان .(2020) .العنف كشكل من أشكال التنفيس الاجتماعي من خلال مواقع التواصل الافتراضية: دراسة ميدانية لتلاميذ مرحلة التعليم الثانوي بولاية الأغواط.
19.عبده، إبراهيم محمد، وخلف محمد محجوب. (2016). التدفق النفسي وعلاقته بالعوامل الكبرى الخمسة للشخصية، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية.
20.كريم، فريحة محمد. (2020). التنمر الإلكتروني عند المراهق: دراسة حالة الجزائر .مجلة التربية الخاصة والتأهيل، 11 ع39، 28.47-

المراجع الأجنبية

1. Alexander E. V. & Shilu. W. (2014). Online gamers in China: Internet addiction and cultural environment. journal of Behavioral Addictions (2). 35-35. http://dx.doi.org/10.4236/jss.2014.28001
2. Bećirović-Alić, M., & Saračević, M. (2022). Violence in cyberspace and possible prevention. SAR Journal-Science and Research, 5(2), 82-86.
3. Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper.
4. Coffey, H. (2009). Digital game-based learning. Learn NC. https://www.dsu.univr.it/documenti/Avviso/all/all036209.pdf
5. Cole H, Griffiths MD (2007) Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. Cyberpsychol Behav, https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988

6. Deci, E. L., Olafsen, A. H., & Ryan, R. M. (2017). Self-determination theory in work organizations: The state of a science. Annual review of organizational psychology and organizational behavior, 4, 19-43.
7. DeRosier, M. E., & Thomas, J. M. (2018). Video games and their impact on teens' mental health. Technology and Adolescent Mental Health, 237-253. DOI: 10.1007/978-3-319-69638-6_17
8. Foo, C. Y., & Koivisto, E. M. (2004, September). Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions. Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (pp. 245-250). ACM
9. Fryling, M., Cotler, J. L., Rivituso, J., Mathews, L., & Pratico, S. (2015). Cyberbullying or normal game play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. Journal of Information Systems Applied Research, 8(1), 4-18. http://jisar.org/2015-8/N1/JISARv8n1p4.html
10. Goodman, W., McFerran, E., Purves, R., Redpath, I., & Beeken, R. J. (2018). The untapped potential of the gaming community: narrative review. JMIR Serious Games, 6(3), e10161.
11. Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. Computers in human behavior, 80, 216-219. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.022
12. Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being. Perspectives on Psychological Science, 14(6), 1096-1104.
13. Huang, C. L., Yang, S. C., & Hsieh, L. S. (2019). The cyberbullying behavior of Taiwanese adolescents in an online gaming environment. Children and Youth Services Review, 106, 104461. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104461
14. Hull, D. C., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. Journal of behavioral addictions, 2(3), 145-152. https://doi.org/10.1556/jba.2.2013.005
15. Ilies, R., Wagner, D., Wilson, K., Ceja, L., Johnson, M., DeRue, S., & Ilgen, D. (2017). Flow at work and basic psychological needs: Effects on well-being. Applied Psychology, 66(1), 3-24. https://doi-org.sdl.idm.oclc.org/10.1111/apps.12075
16. Insights into Saudi Arabia's Half-a-Billion Mobile Games Market: Revenues, Gamers & Player Spending. (2021). Newzoo. https://2u.pw/fcfR4sAD

17. Jackson, S.A. and Marsh, H.M. (1996). Development and validation of a scale to measure optimal experience: the flow state scale. Journal of Sport and Exercise Psychology, 18, 17-35.
18. Karaka, W., Aloshaibat, H., AL-Takhayneh, S. K., & ALnawayseh, F. (2021). Health, Psychological, Social and Cognitive Risks of Electronic Games for The First Grade Secondary Class in The Southern Almazar Region in Karak City. Review of International Geographical Education Online, 11(12), 761-775. https://rigeo.org/submit-a-menuscript/index.php/submission/article/view/3677
19. Leung, A. N. M., & McBride-Chang, C. (2013). Game on? Online friendship, cyberbullying, and psychosocial adjustment in Hong Kong Chinese children. Journal of Social and Clinical Psychology, 32(2), 159-185. https://doi.org/10.1521/jscp.2013.32.2.159
20. Mosing, M. A., Magnusson, P. K., Pedersen, N. L., Nakamura, J., Madison, G., & Ullén, F. (2012). Heritability of proneness for psychological flow experiences. Personality and Individual Differences, 53(5), 699-704. https://doi.org/10.1016/j.paid.2012.05.035
21. Palandrani, P. (2021). Video games & Esports: Building on 2020's rapid growth. GlobalX.https://www.globalxetfs.com/content/files/Video-Games-Esports-Building-on-2020s-Rapid-Growth.pdf
22. Pallavicini, F., Pepe, A., & Minissi, M. E. (2019). Gaming in virtual reality: What changes in terms of usability, emotional response and sense of presence compared to non-immersive video games? Simulation & Gaming, 50(2), 136-159. https://doi.org/10.1177/1046878119831420
23. Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. Developmental Medicine & Child Neurology, 60(7), 645-659. https://doi.org/10.1111/dmcn.13754
24. Peng, W., Lin, J. H., Pfeiffer, K. A., & Winn, B. (2012). Need satisfaction supportive game features as motivational determinants: An experimental study of a self-determination theory guided exergame. Media Psychology, 15(2), 175-196.
25. Prasetyaningtyas, S. W., & Prayogo, A. (2021, October). The Effect of Cyberbullying in Multi-Player Online Gaming Environments: Gamer Perceptions. In 2021 International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System (ICIMCIS (pp. 244-249). IEEE. 10.1109/ICIMCIS53775.2021.9699130
26. Rutrecht, H., Wittmann, M., Khoshnoud, S., & Igarzábal, F. A. (2021). Time speeds up during flow states: A study in virtual reality with the video game thumper. Timing & Time Perception, 9(4), 353-376.

27. Ryan RM, Deci EL (2020) Intrinsic and extrinsic motivation from a selfdetermination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemp Educ Psychol, 61:101860
28. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary educational psychology, 25(1), 54-67
29. Sevinçli, M. C., & Aydoğmuş, M. E. (2022). Video Games as a Part of Intervention Programs Based on Self-Determination Theory. Psikiyatride Guncel Yaklasimlar, 14(2), 207-220. DOI:10.18863/pgy.974968
30. Shores, K. B., He, Y., Swanenburg, K. L., Kraut, R., & Riedl, J. (2014, February). The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing, 1356-1365.
31. Soutter, A. R. B., & Hitchens, M. (2016). The relationship between character identification and flow state within video games. Computers in human behavior, 55, 1030-1038. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.012
32. Suziedelyte, A. (2021). Is it only a game? Video games and violence. Journal of Economic Behavior & Organization, 188, 105-125. https://doi.org/10.1016/j.jebo.2021.05.014
33. Terras, M. M., & Boyle, E. A. (2019). Integrating games as a means to develop e-learning: Insights from a psychological perspective. British Journal of Educational Technology, 50(3), 1049-1059.
34. Tse, D. C., Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2020). Beyond challenge-seeking and skill-building: Toward the lifespan developmental perspective on flow theory. The Journal of Positive Psychology, 15(2), 171-182. https://doi.org/10.1080/17439760.2019.1579362
35. Valenzuela, R., Codina, N., & Pestana, J. V. (2018). Self-determination theory applied to flow in conservatoire music practice: The roles of perceived autonomy and competence, and autonomous and controlled motivation. Psychology of Music, 46(1), 33-48. https://doi.org/10.1177/0305735617694502
36. Vlachopoulou, X., &houssier, F. (2013). The destiny of the virtual in dolescence. Recherches en psychanalyse, (2), 188-19 https://www.cairn.info/revue-recherches-en-ychanalyse-2013-2-page-188.htm#pa2
37. Yang, J. C., & Quadir, B. (2018). Individual differences in an English learning achievement system: Gaming flow experience, gender differences and learning motivation. Technology, Pedagogy and Education, 27(3), 351-366. https://doi.org/10.1080/1475939X.2018.1460618

38. Yang, S. C. (2012). Paths to Bullying in Online Gaming: The Effects of Gender, Preference for Playing Violent Games, Hostility, and Aggressive Behavior on Bullying. Journal of Educational Computing Research, 47(3), 235-249. https://doi.org/10.2190/EC.47.3.a
39. Zhang, Y., Liang, Q., & Wang, F. (2022). Influence of competition-outcome feedback in video games on players' flow experience. Current Psychology, 1-12. https://doi.org/10.1007/s12144-022-02935-0
40. Zollars, J. (2018). Flow theory and engagement: Observing engagement through the lens of flow in a middle school integrated maker space (Doctoral dissertation, University of Pittsburgh).